MICROHOBBY

CASSETTE

AÑO I. N.º 12

- Astrología
- Tapón
- O'Brian
- Selvaticus
- Racing
- Knight car
- Esqueleto
- Anillos
- Cavernas
- Dumper

HOBBY PRESS, S.A.

SI TIENE VD. UN SPECTRUM, MICROHOBBY ES SU REVISTA

CADA SEMANA EN SU QUIOSCO

PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE, SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I. N.º 12 FEBRERO 1986
450 ptas. (incluido IVA)

SUMARIO

5 ASTROLOGIA Conoce tu personalidad a través de los astros.

6 TAPON Acorralar a los monstruos es la única salida de este juego.

7 O'BRIAN Conducir al pequeño O'Brian en su difícil ruta puede ser muy entretenido.

8 SELVATICUS Tu sagacidad puede poner fin a la ardua persecución del caníbal.

9 RACING Conduce tu embarcación a la victoria en esta extraña regata.

10 KNIGHT CAR Tu vehículo está dotado de una mecánica de excepción, ¡compruébalo!

11 ESQUELETO Conoce en todo detalle el armazón del cuerpo humano.

12 ANILLOS ¿Lograrás encontrar los anillos del poder?

13 CAVERNAS Los laberínticos subterráneos conducen al tesoro... ¿Llegarás a él?

14 DUMPER Con paciencia y habilidad podrás dejar limpia la ciudad.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo**: Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe**: Africa Pérez Tolosa. **Redacción**: Pedro S. Pérez, Alberto Súñer. **Superv. Software**: Paco Martín Ramos. **Maqueta**: Rosa María Capitel. **Secretaria**: Carmen Santamaría. **Colaboradores**: A. Botella, N. Chamero, Omicron Proyects, A. Marañón, N. Jiménez, J. T. García, J. L. Moreno, E. Lama, A. Toledo, J. M. Fernández, A. Fernández. **Dto. Circulación**: Carlos Peropadre. **Fotografía**: Carlos Candel. **Dibujos**: J. L. Frontán. **Edita**: HOBBY PRESS, S. A. **Presidente**: María Andrino. **Consejero Delegado**: José I. Gómez-Centurión. **Jefe de Publicidad**: Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad**: Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona**: Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección**: Marisa Cogorro. **Suscripciones**: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad**: La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución**: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime**: Rotedic, S. A. **Fotocomposición**: NOVOCOMP, S. A. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica**: GROF. **Depósito Legal**: M. 792-1985.

Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

JUEGO

TAPON

Spectrum 48 K

Aún no acertamos a comprender cómo nuestro pequeño amigo Pacopi ha ido a parar al peligroso mundo de los Zampas, quizás por su curiosidad por contemplar otro mundo y aprender sus costumbres, en fin, alguna vez aprenderá que no en todos ellos se recibe a los visitantes con la cordialidad que se debiera.

Deambulando por la pintoresca y solitaria ciudad ha visto grandes bloques grisáceos de extraño material dispersados por doquier, a veces creando curiosas formaciones y que de momento tan sólo le sirven de entretenimiento para

imaginarse las mil y una figuras distintas que con ellos podría construir y que le recuerdan su afición preferida... los puzzles.

No termina de completar su último pensamiento cuando ve aparecer unos rechonchos seres verdecillos que directamente se dirigen hacia él con caras de pocos amigos, no lo duda ni un momento y sale corriendo por entre los bloques, debe tratarse de los terribles Zampas, piensa para sí, que ante la presencia de tan rollizo personaje han decidido darse un suculento banquete.

Durante la persecución observa con sorpresa cómo uno de los Zampas se introduce sin darse cuenta en un laberinto sin salida y cómo el otro se encuentra lejos, decide encerrar al Zampa en su callejón taponando la salida con uno de los grandes bloques, lo cual realiza sin apenas esfuerzo ya que la gravedad de este planeta es muy pequeña.

Inmediatamente comprende que aislando a los feos bichejos con una barrera de bloques éstos quedan indefinidamente prisioneros. Ahora debe ingeniárselas para aislar a su segundo perseguidor, para ello deberá acorralarlo totalmente con bloques y posteriormente, cerrar el cerco para aplastarlo taponando con más bloques las paredes que los encierran.

O Izquierda
P Derecha
Q Subir
A Bajar

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

O'BRIAN

Spectrum 48 K

Una vez más has sido víctima de la envidia, cuando tu felicidad era completa y tu vida de lo más apacible en compañía de tu amada, el cruel y poderoso King Kan, amo y señor de todos los feudos ha decidido llevar a sus celdas a todas las bellas damas de su territorio.

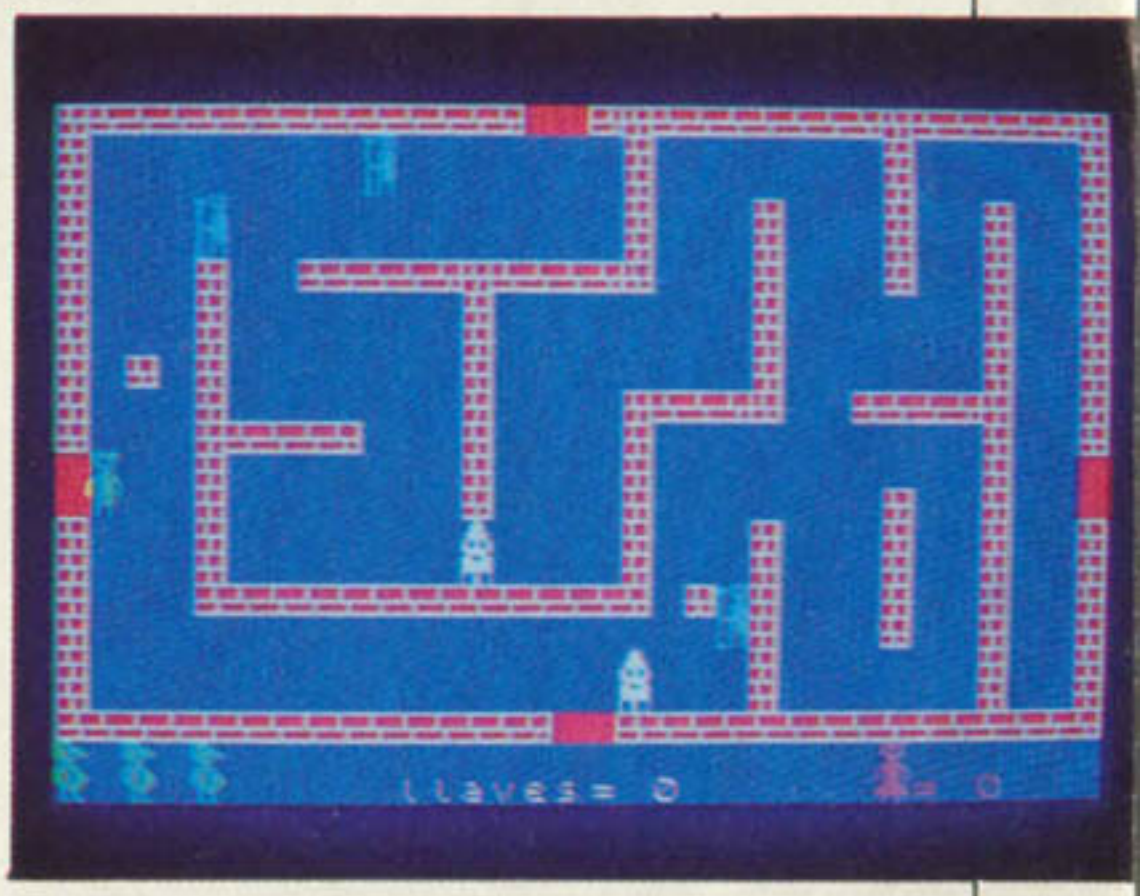
De nada han servido las protestas de los habitantes, más bien pudiéramos pensar que tan sólo han aumentado las iras del terrible rey haciendo duplicar su guardia personal y la del palacio en general.

Tan sólo tú has osado enfrentarte a esta injusta situación y así, solo e indefenso, empujado, por el amor y armado con tu ingenio debes realizar el rescate de tu dama encerrada en las sombrías mazmorras del castillo.

Por comentarios sabes que los sótanos del castillo están constituidos por media docena de calabozos celosamente custodiados y que algunos de ellos deberán etar vacíos, pues el rey nunca mantiene a sus prisioneros largo tiempo encerrados, sino que en cuanto no les son útiles los vende como esclavos a los mercaderes.

De otro lado deberás localizar y apropiarte de las llaves de los calabozos pues al alcanzar la puerta de la prisión ésta seguramente estará bien cerrada y deberás retornar sobre tus pasos una y otra vez hasta haber conseguido la totalidad de las llaves.

En caso de completar el rescate con éxito y logres reunirte con tu amada, tendrás la ocasión de demostrar tu gentil caballerosidad y una vez puesta a salvo vuelvas a arriesgarte en una nueva incursión por el castillo y de este generoso modo liberar a las restantes prisioneras de las repugnantes celdas que el malvado King Kan se ocupa en mantener repletas y con ello demostrar un nuevo camino al resto de tus conciudadanos. No te quepa ninguna duda de que tu gesto tendrá su justa recompensa.



CURSORES
TECLADO REDEFINIBLE
JOYSTICK KEMPSTON

UTILIDAD

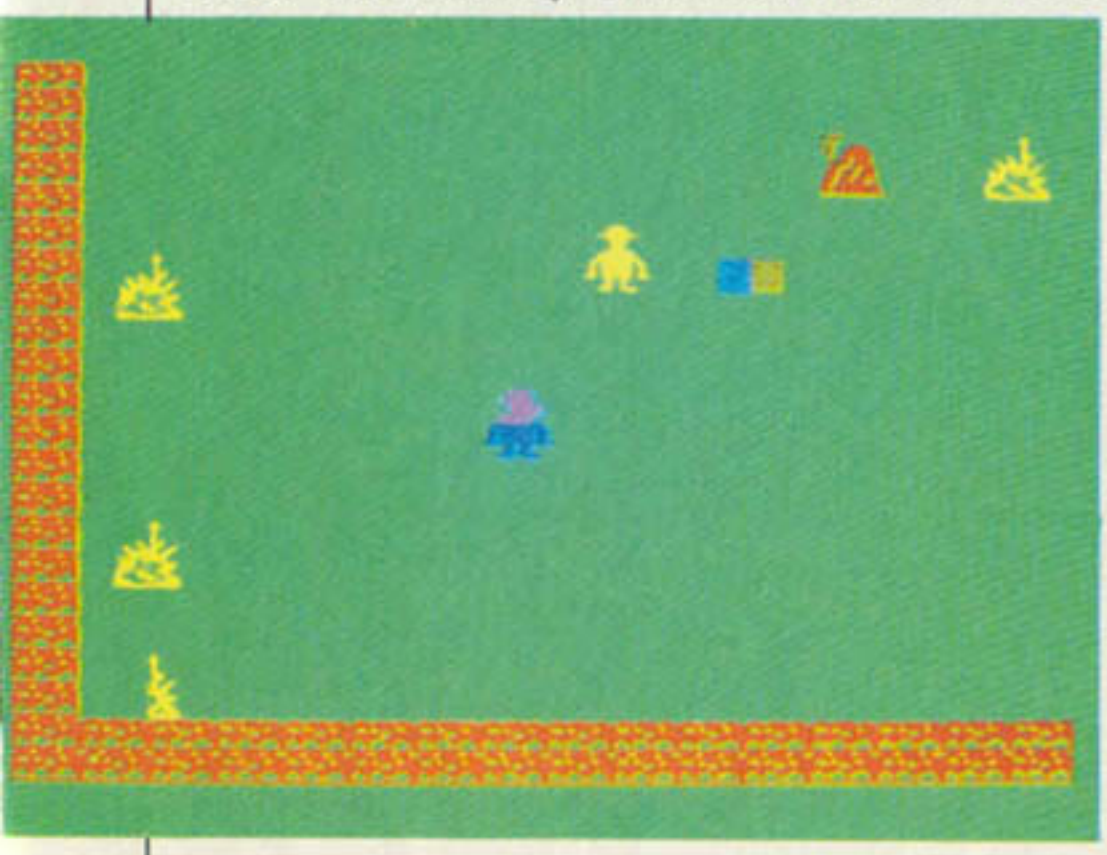
SELVATICUS

Spectrum 48 K

Durante mucho tiempo has obtenido grandes satisfacciones por ser el más aventajado investigador del Instituto Minerológico, tus descubrimientos en este campo han contribuido a enriquecer culturalmente a nuestro pueblo.

Pero el avance cultural no ha supuesto un aumento proporcional en los presupuestos del Instituto. Los datos obtenidos en el balance del último ejercicio dan como resultados una deuda de tal magnitud que tan sólo drásticas medidas económicas podrán evitar la desaparición del Organismo.

Tras largas horas de estudio de la nefasta situación, una «brillante» idea



ocupa la mente de los allí reunidos, enviar a una persona a la intrincada selva del Congo para recoger alguna piedra preciosa, de modo que con su venta se puedan engrosar las emprobrecidas arcas de la administración.

Tan sólo falta encontrar la persona adecuada que realice la salvadora misión. En pocos momentos se ponen de acuerdo los directivos en el nombre de aquél que consideran con conocimientos y audacia suficientes... ¡tú!

De este modo te encuentras ahora a las puertas de la más intrincada y salvaje selva de Africa, dispuesto a buscar y recoger al menos diez gemas, y pasar por el templo (una vez encontrada la llave) y entrar (pulsando 0); pero tu misión no será nada sencilla pues en las arcas no había ni para armas ni para víveres y de este modo, deberás encontrarlas en el menor tiempo posible, salvo que en tu andadura des con agua para tu manutención o pistolas para defenderte de los caníbales que seguro te tropezarás en tu camino.

La selva está constituida por un mapa de 1.296 pantallas, pero no asustaros, para evitar que os despistéis el programa dispone de las siguientes opciones:

(I) Información
(T) Situación del templo
(C) Camino recorrido

y para desplazaros podréis utilizar los cursores (5, 6, 7, 8) o redefinir las teclas al comienzo del juego.

JUEGO

RACING

Sepctrum 48 K

Esta extraña regata supone una dura prueba de relevos y habilidad para aquél que la intente realizar.

En ella tu embarcación debe sortear las lanchas que circulan en sentido contrario en tu propio circuito hasta alcanzar la meta definida al comienzo de la regata.

El programa en basic desarrolla una serie de rutinas en código máquina y en él encontraréis ampliamente descritas cada una de ellas, con sólo traducir los valores de las DATAS a los correspondientes mnemónicos obtendréis un listado del programa fuente que os puede servir para iniciaros en el intrincado, pero eficiente, mundo de la programación en lenguaje máquina del Z80 de vuestro Spectrum.

Los seis gráficos correspondientes a las lanchas se definen también como datas en la línea 25.

(O) Subir
(K) Bajar

¡SUSCRIBETE AHORA A MICROHOBBY CASSETTE!

Precio real 5.175 ptas.

Precio suscripción 4.275 ptas.

= Ahorro 900 ptas.

Recibo totalmente gratis una cinta de

+

Si ya tienes este juego, puedes reservarte el derecho de solicitar cualquier otro número de esta serie que se publique a lo largo de este año.

Oferta válida hasta el 31 de marzo de 1986

JUEGO

KNIGHT CAR

Spectrum 48 K

En circunstancias normales dispones de un fantástico vehículo dotado de una mecánica excepcional con la que es capaz de alcanzar las más altas velocidades, así como una capacidad de maniobra fuera de lo común.

Como complemento, se le dotó de una computadora de asistencia a la conducción a fin de lograr las más brillantes prestaciones del vehículo.

Pero en la última semana varios problemas de la múltiple circuitería han dado como resultado la inutilización del sistema anticolisión, con lo que tus «paseos» deberán ser realizados con gran pericia y precaución si quieres que el coche no sufra desperfecto alguno.

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Turbo
(A) Frenos

Recorte o copie este cupón y envíelo a HOBBY PRESS, S. A. Apartado de Correos N.º 232. Alcobendas (Madrid)

Deseo suscribirme a MICROHOBBY CASSETTE (12 números) durante un año por sólo **4.275 ptas.** (I.V.A. incluido), lo que me supone un ahorro de **900 ptas.** Esta suscripción me da derecho a recibir, totalmente gratis, un ejemplar de JUEGOS & ESTRATEGIA.
El primer número que deseo recibir es el _____

NOMBRE _____ **EDAD** _____
APELLIDOS _____
DOMICILIO _____
CIUDAD _____ **PROVINCIA** _____
C. POSTAL _____ **TELEFONO** _____ **PROFESION** _____

Redondeo con un círculo la opción que más me interesa.

ARNHEM

me reservo el derecho de solicitarlo más adelante.

Marco con una (x) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me interesa:
☐ Talón bancario adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S. A.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY PRESS, S. A.
☐ Tarjeta de crédito _____
N.º de la tarjeta _____
Fecha de caducidad de la tarjeta _____
☐ Domiciliación bancaria **(12 NUMEROS MAS UNO DE REGALO)**
Banco _____ N. de Cuenta _____
Sucursal y localidad _____

DIDACTICO

ESQUELETO

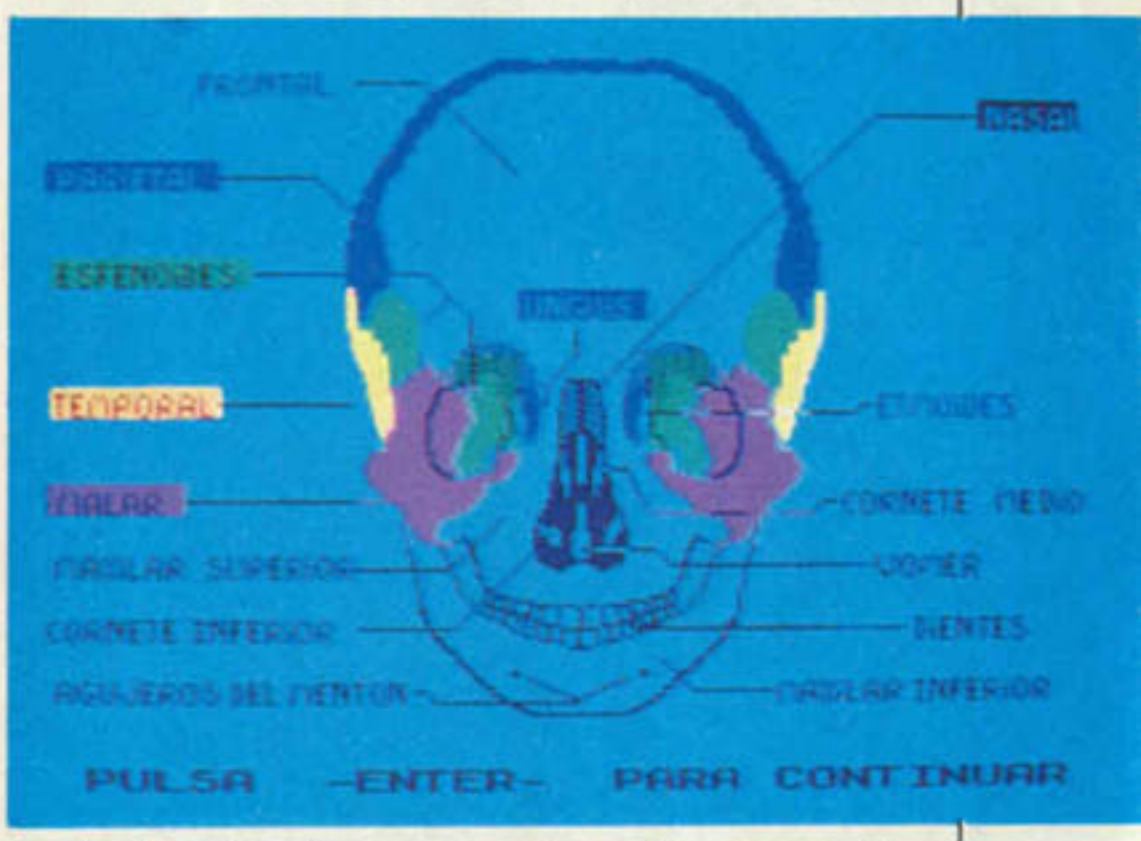
Spectrum 48 K

Un programa puede hacer mucho más que calcular exactamente la contabilidad del mes con una precisión de 10 dígitos, o gestionar perfectamente la base de datos relacional más potente que se nos ocurra imaginar.

Puede servir para ayudar a mejorar la educación de nuestros hijos. Uno de los más florecientes y más nuevos campos de aplicación de los ordenadores es precisamente éste, y no se piense que sólo las grandes máquinas pueden utilizarse para este fin; el humilde Spectrum

también es capaz de ello, y buena muestra es el programa ESQUELETO, íntegramente realizado en lenguaje máquina y pensado para guiar paso a paso al estudiante en el difícil campo de la Anatomía, la Ciencia que se enorgullece de conocer perfectamente las interioridades del cuerpo humano.

Nuestro cuerpo es una máquina muy perfeccionada, y tal vez demasiado complejo para ser descrito con todo detalle mediante un programa que corre en una máquina como el Spectrum, un



tanto limitada en cuanto a la memoria disponible.

Por ello, para ahorrar memoria al máximo, ha habido que recurrir a la complejidad del código máquina, y también ha habido que limitarse a una parte muy concreta de nuestro cuerpo, que ingeniosamente da nombre al programa: el Esqueleto.

Esqueleto se diseñó como un programa descriptivo, esto es, como una lección magistral de Anatomía, por lo que no es demasiado interactivo; ésta aparente deficiencia se ve compensada con creces por la amenidad de la exposición, la calidad y belleza de los gráficos y la oportunidad que se le presenta al programador ávido de estudiar cómo se puede crear un programa así en código de máquina. □

JUEGO

ANILLOS

Spectrum 48 K

Una vez cargado este programa y tras realizarse su utilización, da paso a una original aventura gráfica en un extraño país.

Te hallas ante la puerta principal que conduce al interior del inimaginable Reino de Zork, decidido a encontrar los Anillos del Poder que han dado origen a tantas y tantas fantásticas narraciones acerca de sus propiedades.

Tu ambición te obligará a completar tu aventura con éxito o a perecer en ella, pues una vez decidas traspasar los umbrales de la puerta principal, no podrás utilizarla para salir.

Hiciste bien, antes de comenzar tu andadura, en reposar unos días de tus anteriores peripecias, así como de proveerte de agua y comida suficiente para el viaje. ¿Suficiente?... si tienes suerte y no te pierdes o eres engañado por alguna falsa imagen que logre confundirte.

La pantalla de tu monitor presentará en todo momento tres ventanas informativas, en la parte superior, una de ellas te mantendrá informado durante toda la aventura de las unidades de fuerza, agua y comida que posees y que partiendo de un valor inicial de 50 para cada una de ellas, irán menguando a medida que avances, y que podrás reponerlas en determinados lugares.

Otra ventana te mostrará la imagen del lugar en que te encuentras y la tercera queda reservada para los mensajes propios del juego.

A lo largo del camino puedes encontrar objetos y pergaminos quedando a tu criterio su utilización. Principalmente ten cuidado con Zork, tu instinto te advertirá de su presencia, es muy poderoso, pero no invencible. □

5 6 7 8	Caminar
U	Usar
M	Mirar
A	Atacar
C	Coger

AVISO A NUESTROS LECTORES

Comunicamos a todos nuestros lectores que a partir del día 1 de enero de 1986, nuestro Departamento de Clientes ha sido trasladado al Polígono Industrial de Alcobendas.

C/ La Granja, 39. Alcobendas (Madrid).

Para cualquier consulta que deseéis realizar podéis llamar a los teléfonos: 654 28 98 y 654 28 67 de 9:00 a 14:30 y de 16:00 a 18:30.

JUEGO

CAVERNAS

Spectrum 48 K

Una vez más os presentamos un entretenido juego cuyo guión está basado en la dificultad de orientarse dentro del dificultoso laberinto que normalmente forman las grandes cavernas subterráneas y en las cuales su diseñador, la naturaleza, nos puede sorprender con su enorme ingenio.

Para poder efectuar la aventura con pleno éxito deberemos de recorrer parte o todo el laberinto para recoger en algunas de sus más de 100 pantallas, un mínimo de 14 amuletos mágicos antes de pasar por la cueva principal, claramente indicada en el mapa.

Si al realizar el itinerario os vieseis obligados a pasar por esta sala o por despiste entrarais en ella antes de haber recogido como mínimo 15 de los amuletos, pereceréis en el instante debiendo comenzar una nueva aventura.

Nuestro pintoresco personje, protagonista del juego, se desplaza de una forma igualmente curiosa, puede caminar a derecha e izquierda y obedece dócilmente a cada toque de tecla, pero no ocurre igual en sentido vertical. El pequeño explorador está dotado de un sistema de propulsión en los pies que funciona en tanto tengamos activado éste; si dejamos de pulsar la tecla de propulsión éste descenderá suavemente.

Una vez conocido el objetivo de este juego y los particulares andares de su protagonista, sólo nos queda aconsejarte precaución y paciencia en ciertos momentos, sobre todo hasta que tú mismo te cerciores de los distintos elementos que pueden perjudicar tu excursión por las cavernas.

Podemos anticiparte que los distintos salones están comunicados por puertas que se abren y cierran aleatoriamente y tendrás que tener precaución con todas

ellas para que no te aplasten ni al abrirse, ni al cerrarse, claro.

En todo momento podrás saber tu situación en el laberinto, así como la distribución del mismo y la situación de la sala central pulsando la opción de mapa.

(Z) a V	**Izquierda**
(B) a M	**Derecha**
(Q) a T	**Propulsión**
(P)	**Mapa**

JUEGO

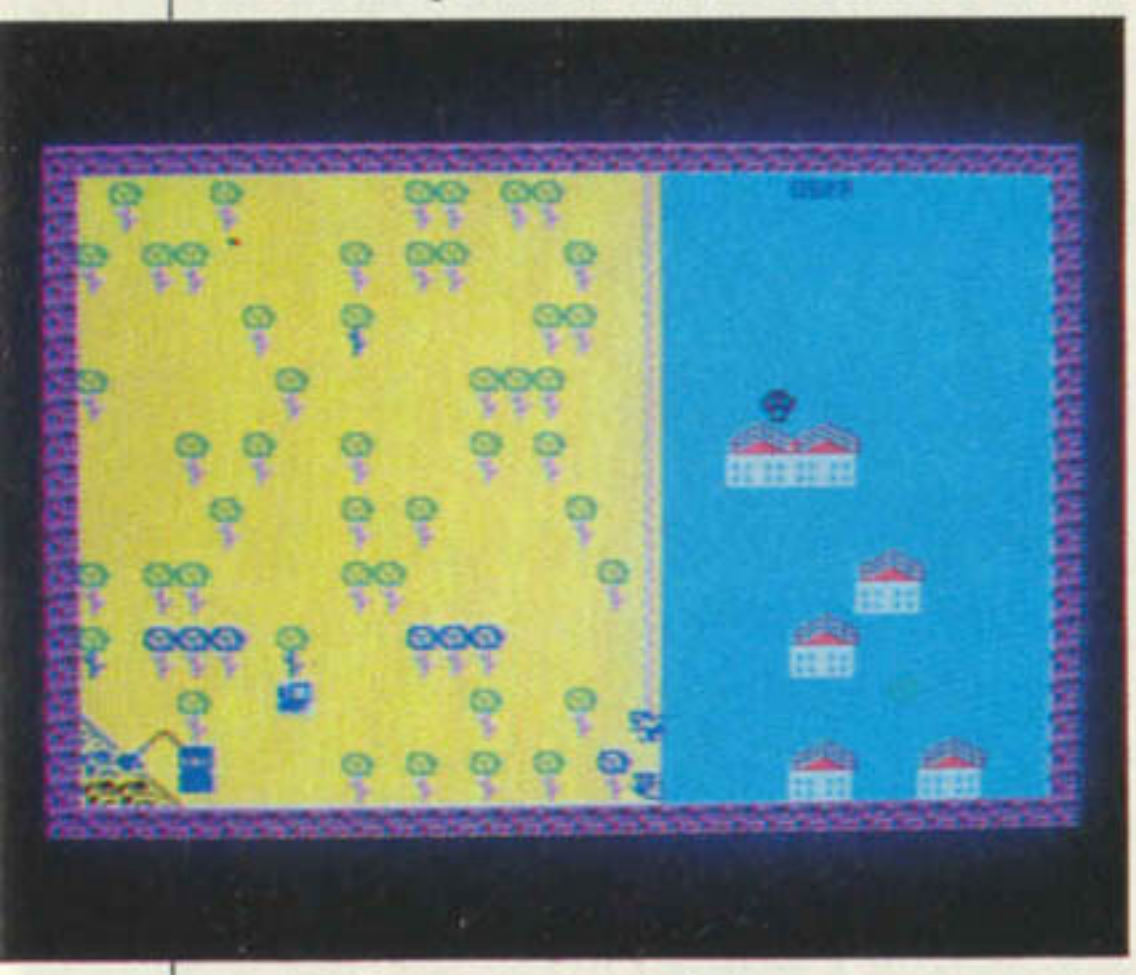
DUMPER

Spectrum 48 K

Tras la última gran guerra tu ciudad quedó prácticamente destruida, ahora ha llegado el momento de su reconstrucción y todos los ciudadanos se han prestado a colaborar estrechamente para llevar a cabo la pesada tarea.

A cada persona le ha sido encomendada una labor concreta y todos hacen lo posible por realizarla del mejor modo.

En la distribución de trabajos a ti te ha correspondido la conducción de un



super dumper, uno de los pocos camiones pesados que por suerte no fue dañado durante el bombardeo.

Tu labor es aparentemente sencilla, conducir el camión hasta la gravera, situarlo bajo la grúa para cargarlo y, evitando los distintos peligros, depositar la carga sobre la obra.

Primeramente deberás esquivar los árboles, pues en caso contrario perderías tiempo de juego y observarás que en algunas ocasiones no te quedará más remedio que chocar con ellos. El resto del campo estará limpio de obstáculos, pero como medida de seguridad, éste fue minado y alguna de las minas se encuentra en él. Sé precavido pues aunque tu camión está protegido contra la explosión, tu carga se perdería y deberás retroceder hasta la grúa a por otra carga de grava.

Una vez logres pasar a la ciudad ten cuidado con las múltiples enfermedades que te pueden provocar los virus que simbolizados con calaveras pueden perjudicar tu salud.

Tu puntuación aumentará cada vez que tu camión lleve intacta una carga hasta una de las obras. Ensaya con los niveles bajos de dificultad en los que el bosque estará menos poblado y las enfermedades no te perseguirán tan «directamente» y poco a poco verás lo entretenido que puede resultar.

(O) Izquierda
(P) Derecha
(Q) Subir
(A) Bajar
(M) Carga camión
(N) Descarga camión

DISEÑA TUS PROPIAS PANTALLAS; HAZ LA MUSICA QUE TE GUSTE Y DIVIERTETE JUGANDO CON...

Este mes:

YOUR COMPUTER

Te ofrece algo realmente sabroso:

Drawer

El mejor y más completo programa para diseñar pantallas. Los potentes comandos que posee transforman la tarea en un apasionante juego.

- Dos rejillas guía (color y B/N).
- 20 tramas de relleno predefinidas o diseñadas por ti mismo.
- Ampliación de gráficos (8 y 16 aumentos).
- Trazo automático de líneas y círculos.
- Almacén temporal de pantallas.
- 10 velocidades de desplazamiento.
- Modos, texto y gráficos definidos.

Synsound

Transforma tu ordenador en un auténtico sintetizador de sonidos. Podrás componer hasta 7 melodías y ejecutarlas en combinación con cualquiera de los efectos propios del programa o, si lo prefieres, créalos tú mismo.

Aliquid Simplex

Completa tu experimento antes de que el incendio destruya tu laboratorio.

Asteroids Atack

Atravesar el espacio intergaláctico supone un alarde de habilidad propio del máx experimentado piloto. ¿Lo eres tú?

Ballon Hooper

Apropiarse de lo ajeno no suele resultar fácil, su dueño se pondrá «muy pesado».

Blockpaint

Con DRAWER es fácil pintar..., pero si tu monitor se rebela, las cosas se te pondrán muy difíciles.

2
YOUR COMPUTER
EL CORAZON DE LA PRIMERA REVISTA EUROPEA DE ORDENADORES
SPECTRUM 48. PLUS. 128
La mejor selección de programas de juegos y utilidades, publicados en la revista de mayor difusión de Europa en ordenadores.
Ahora reproducidos en cassette, en auténtica exclusiva mundial.
695.- PTAS.
1 Aliquid Simplex
2 Asteroid Attack
3 Ballon Hooper
¡YA ESTA EN TU KIOSCO!
NOVEDAD MUNDIAL
¡GANA UN 128 K!

SINTAX, S.A.

Si no lo encontrara en su kiosco, puede solicitarlo directamente a nuestra editorial:
Paseo de la Castellana, 268. Tel.: (91) 733 25 99. 28046 Madrid.

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on Sound le obsequia:

Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.